

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-058780
 (43)Date of publication of application : 26.02.2002

(51)Int.CI. A63F 1/04

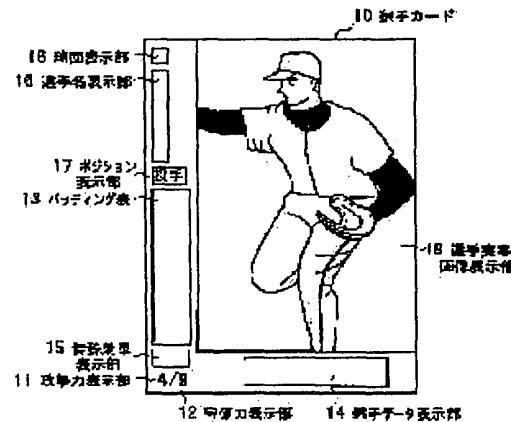
(21)Application number : 2000-247160 (71)Applicant : KONAMI CO LTD
 (22)Date of filing : 17.08.2000 (72)Inventor : TANAKA TOUJIYUOSU

(54) BASEBALL CARD GAME AND CARDS FOR BASEBALL CARD GAME

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To perform a baseball card game by using as small kinds of cards as possible.

SOLUTION: When a player's card 10 is placed in a card placing area of an offensive side, a total value of offensive power shown on an offensive power display part 11 of a batter card and offensive power shown on an offensive power display part 11 of a player's card is obtained. On the other hand, when a player's card is placed in a card placing area of a defensive side, a total value of defensive power shown on a defensive power display part 12 of a pitcher card and defensive power shown on a defensive power display part 12 of the player's card is obtained. Next, the defensive side total value is subtracted from the offensive side total value displayed on a batter table 13 of the batter card to obtain a subtraction result value. The game can be performed according to the contents of game progress for the subtraction result value, thereby performing the baseball card game.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 08.11.2000

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-58780

(P 2002-58780 A)

(43) 公開日 平成14年2月26日 (2002.2.26)

(51) Int. Cl. 7
A63F 1/04

識別記号

F I
A63F 1/04

テーマコード (参考)

C

審査請求 有 請求項の数13 O L (全10頁)

(21) 出願番号 特願2000-247160 (P 2000-247160)

(22) 出願日 平成12年8月17日 (2000.8.17)

(71) 出願人 000105637

コナミ株式会社

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号

(72) 発明者 田中 登樹雄

東京都港区四丁目3番1号 コナミ株式会

社内

(74) 代理人 100105810

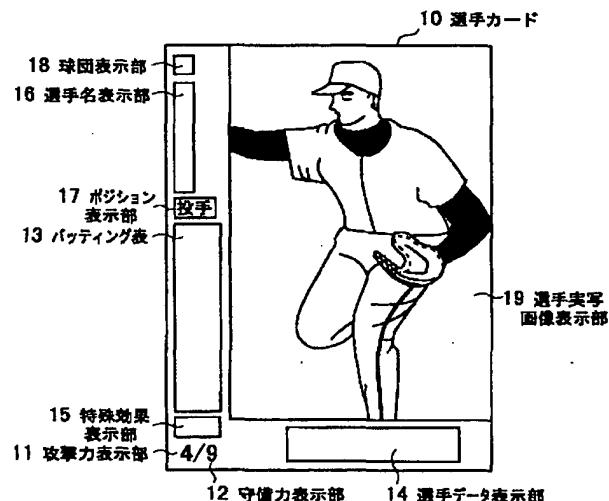
弁理士 根本 宏

(54) 【発明の名称】野球ゲーム玩具および野球カードゲーム用カード群

(57) 【要約】

【課題】カードの種別数を極力抑えて各カードを満遍なく使用して野球ゲームを進行させるようにする。

【解決手段】攻撃側のカード配置エリアに選手カード10を配置した場合には、バッターカードの攻撃力表示部11とこの選手カードの攻撃力表示部11とで表示される攻撃力の合計値が求められ、一方、守備側のカード配置エリアに選手カードを配置した場合には、投手カードの守備力表示部12とこの選手カードの守備力表示部12とで表示される守備力の合計値が求められ、次いで、バッターカードのバッティング表13で表示される、攻撃側合計値から守備側合計値を減じた減算結果値の夫々に対するゲーム進行内容に従ってゲーム進行を行なって野球カードゲームを行うことができる。



1

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 野球カードゲームを行うための野球ゲーム玩具であって、選手カード群と、これを配置するためのフィールドが形成された 1 対のフィードシート群とを備え、各選手カードには、攻撃側フィールドのカード配置エリアに配置される場合に、前記攻撃側フィールドのピッチャーアンドバッターエリアに配置されている、選手カードの一種であるバッターカードとで攻撃側合計値を求めるための攻撃力表示部と、守備側フィールドのカード配置エリアに配置される場合に、前記守備側フィールドのピッチャーアンドバッターエリアに配置されている、選手カードの一種である投手カードとで守備側合計値を求めるための守備力表示部と、前記攻撃側合計値と前記守備側合計値とから導かれる値に対するゲーム進行内容を表示したゲーム進行内容表示部と、が形成されていることを特徴とする野球ゲーム玩具。

【請求項 2】 請求項 1 に記載の野球ゲーム玩具において、

前記ゲーム進行内容表示部は、

前記攻撃側合計値から前記守備側合計値を減じた減算結果値の夫々に対するゲーム進行内容を表示したことを特徴とする野球ゲーム玩具。

【請求項 3】 請求項 1 および 2 の内のいずれか一項に記載の野球ゲーム玩具において、

前記 1 対のフィールドシート群は、対向接触させて使用されるように構成されたことを特徴とする野球ゲーム玩具。

【請求項 4】 請求項 1、2 および 3 の内のいずれか一項に記載の野球ゲーム玩具において、

前記選手カード群には、野球カードゲームに際して特殊な効果を発揮させるその効果を表示した特殊効果表示部が更に形成されたカードが含まれていることを特徴とする野球ゲーム玩具。

【請求項 5】 請求項 1、2、3 および 4 の内のいずれか一項に記載の野球ゲーム玩具において、

前記投手カードとなる選手カードには、そのカードの適切な配置時期を示す配置時期表示部が形成されていることを特徴とする野球ゲーム玩具。

【請求項 6】 請求項 1、2、3、4 および 5 の内のいずれか一項に記載の野球ゲーム玩具において、

各選手カードには、

プロ野球選手の実写画像を表示した画像表示部と、このプロ野球選手の実際の過去の成績を表示した成績表示部とを更に形成したことを特徴とする野球ゲーム玩具。

【請求項 7】 請求項 1、2、3、4、5 および 6 の内のいずれか一項に記載の野球ゲーム玩具において、

10

前記選手カードの他に、守備力または攻撃力の増加を含む有利な野球ゲーム状態とするための作戦内容を表示した作戦内容表示部が形成された作戦カードが含まれることを特徴とする野球ゲーム玩具。

【請求項 8】 守備側フィールドの第 1 の位置に配置された投手カードの守備力および前記守備側フィールドのデッキ位置に所定数枚積んであるデッキカード群から所定数枚となるように順次選択される守備側手札群の内で、前記守備側フィールドの第 2 の位置に配置された守備側カードの守備力の双方の合計値（守備側合計値）

と、攻撃側フィールドの第 1 の位置に配置されたバッターカードの攻撃力および攻撃側フィールドのデッキ位置に所定数枚積んであるデッキカード群から所定数枚となるように順次選択される攻撃側手札群の内で、前記攻撃フィールドの第 2 の位置に配置された攻撃側カードの攻撃力の双方の合計値（攻撃側合計値）とを比較し、攻撃側の進塁やアウトを決定する野球ゲームを守備側と攻撃側とを所定回数交代して行う野球カードゲームのためのカード群であって、

20

前記投手カードおよび前記守備側カードの夫々には、前記守備側合計値を求めるための守備力表示部が形成されていると共に、前記バッターカードおよび前記攻撃側カードの夫々には、前記攻撃側合計値を求めるための攻撃力表示部が形成されていることを特徴とする野球カードゲーム用カード群。

【請求項 9】 請求項 8 に記載の野球カードゲーム用カード群において、

前記投手カードおよび前記守備側カードの夫々には、攻守交代の場合の攻撃側合計値を求めるための攻撃力表示部も形成されていると共に、前記バッターカードおよび前記攻撃側カードの夫々には、攻守交代の場合の守備側合計値を求めるための守備力表示部も形成されていることを特徴とする野球カードゲーム用カード群。

30

【請求項 10】 請求項 8 および 9 の内のいずれか一項に記載の野球カードゲーム用カード群において、前記カード群には、前記野球カードゲームに際して特殊な効果を発揮させるその効果を表示した特殊効果表示部が更に形成されたカードが含まれていることを特徴とする野球カードゲーム用カード群。

【請求項 11】 請求項 8、9 および 10 の内のいずれか一項に記載の野球カードゲーム用カード群において、前記攻撃側合計値から前記守備側合計値を減じた減算結果値の夫々に対するゲーム進行内容を表示したゲーム進行内容表示部が各カードに形成されていることを特徴とする野球カードゲーム用カード群。

40

【請求項 12】 請求項 8、9、10 および 11 の内のいずれか一項に記載の野球カードゲーム用カード群において、前記カード群には、前記野球カードゲームに際して、守備力または攻撃力の増加を含む有利なゲーム状態とする

50

ための作戦内容を表示した作戦内容表示部が形成された作戦カードが含まれていることを特徴とする野球カードゲーム用カード群。

【請求項13】 請求項8、9、10、11および12の内のいずれか一項に記載の野球カードゲーム用カード群において、前記投手カードには、そのカードの適切な配置時期を示す配置時期表示部が形成されていることを特徴とする野球カードゲーム用カード群。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、野球カードゲームを行うための野球ゲーム玩具および野球カードゲーム用のカード群に関する。

【0002】

【従来の技術】従来から様々な野球カードゲームが提案されている。例えば、選手カード群とプレイカード群とを用意し、選手カード群をシートの指定位置に配置し、自分側と相手側とが互いにプレイカードを出し合って攻撃側の進塁やアウトを決定していく野球カードゲームを行うものがある。また、ダイスを振って先攻・後攻を決定し、先攻側が振ったダイスの出目とシート上に配置したカードの攻撃力をとを加算し、守備側の投手カードに表示されている加算結果範囲に応じたゲーム進行内容にしたがって野球カードゲームを行うものも提案されていた。

【発明が解決しようとする課題】しかし、これら従来の野球カードゲームにあっては、各カードに明確な役割分担をさせていているため、各カードが満遍なく使用されるようにはなっていなかった。また、カード以外のダイス等を用いてゲーム進行内容を決定するようになっていたため、カードのみを使用してゲーム進行を楽しむことができなかつた。

【0003】本発明は、このような従来の課題を解決するためになされたもので、カードの種別数を極力抑えて各カードを満遍なく使用して野球ゲームを進行することができるようとした野球ゲーム玩具および野球カードゲーム用カード群を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するため、本発明は、野球カードゲームを行うための野球ゲーム玩具であって、選手カード群と、これを配置するためのフィールドが形成された1対のフィードシート群とを備え、各選手カードには、攻撃側フィールドのカード配置エリアに配置される場合に、前記攻撃側フィールドのピッチャーアンドバッターエリアに配置されている、選手カードの一一種であるバッターカードとで攻撃側合計値を求めるための攻撃力表示部と、守備側フィールドのカード配置エリアに配置される場合に、前記守備側フィールドのピッチャーアンドバッターエリアに配置されている、選手カードの一一種である投手カードとで守備側合計

値を求めるための守備力表示部と、前記攻撃側合計値と前記守備側合計値とから導かれる値に対するゲーム進行内容を表示したゲーム進行内容表示部と、が形成されていることを特徴とするようにした。

【0004】この発明によれば、攻撃側のカード配置エリアに選手カードを配置した場合には、バッターカードの攻撃力表示部とこの選手カードの攻撃力表示部とで表示される攻撃力の合計値が求められ、一方、守備側のカード配置エリアに選手カードを配置した場合には、投手

10 カードの守備力表示部とこの選手カードの守備力表示部とで表示される守備力の合計値が求められ、次いで、バッターカードのゲーム進行内容表示部で表示される、攻撃側合計値から守備側合計値を減じた減算結果値の夫々に対するゲーム進行内容に従ってゲーム進行を行なつて、各カードの種別数を極力抑えて各カードを満遍なく使用してゲームを進行することができる。

【0005】また、ゲーム進行内容表示部は、攻撃側合計値から守備側合計値を減じた減算結果値の夫々に対するゲーム進行内容を表示したことを特徴とするようにすれば良い。更に、1対のフィールドシート群は、対向接觸させて使用されるように構成されるようにしても良い。

【0006】また、選手カード群には、野球カードゲームに際して特殊な効果を発揮させるその効果を表示した特殊効果表示部が更に形成されたカードが含まれているようにも良いし、投手カードとなる選手カードには、そのカードの適切な配置時期を示す配置時期表示部が形成されるようにしても良い。更に、各選手カード

30 には、プロ野球選手の実写画像を表示した画像表示部と、このプロ野球選手の実際の過去の成績を表示した成績表示部とを更に形成するようにしても良い。そして、選手カードの他に、守備力または攻撃力の増加を含む有利な野球ゲーム状態とするための作戦内容を表示した作戦内容表示部が形成された作戦カードが含まれるようにしても良い。

【0007】また、本発明の他の態様は、守備側フィールドの第1の位置に配置された投手カードの守備力および前記守備側フィールドのデッキ位置に所定枚数積んであるデッキカード群から所定枚数となるように順次選択される守備側手札群の内で、前記守備側フィールドの第2の位置に配置された守備側カードの守備力の双方の合計値（守備側合計値）と、攻撃側フィールドの第1の位置に配置されたバッターカードの攻撃力および攻撃側フィールドのデッキ位置に所定枚数積んであるデッキカード群から所定枚数となるように順次選択される攻撃側手札群の内で、前記攻撃フィールドの第2の位置に配置された攻撃側カードの攻撃力の双方の合計値（攻撃側合計値）とを比較し、攻撃側の進塁やアウトを決定する野球ゲームを守備側と攻撃側とを所定回数交代して行う野球

カードゲームのためのカード群であって、前記投手カードおよび前記守備側カードの夫々には、前記守備側合計値を求めるための守備力表示部が形成されていると共に、前記バッターカードおよび前記攻撃側カードの夫々には、前記攻撃側合計値を求めるための攻撃力表示部が形成されていることを特徴とするようにした。

【0008】この発明によれば、投手カードおよび守備側カードの夫々に形成されている守備力表示部で表示される守備力で守備側合計値を求めることができ、一方、バッターカードおよび攻撃側カードの夫々に形成されている攻撃力表示部で表示される攻撃力で攻撃側合計値を求めることができ、両合計値を比較して攻撃側の進塁やアウトを決定していって野球カードゲームを行えることができる。したがって、ダイス等を使用せずにゲーム進行内容を決定でき、しかも、各カードを満遍なく使用してゲームを進行することができる。

【0009】また、投手カードおよび守備側カードの夫々には、攻守交代の場合の攻撃側合計値を求めるための攻撃力表示部も形成されていると共に、バッターカードおよび攻撃側カードの夫々には、攻守交代の場合の守備側合計値を求めるための守備力表示部も形成されているようすれば良い。また、カード群には、野球カードゲームに際して特殊な効果を発揮させるその効果を表示する特殊効果表示部が更に形成されたカードが含まれるようにしても良い。

【0010】更に、攻撃側合計値から守備側合計値を減じた減算結果値の夫々に対するゲーム進行内容を表示したゲーム進行内容表示部が各カードに形成されているようすれば良い。また、カード群には、野球カードゲームに際して、守備力または攻撃力の増加を含む有利なゲーム状態とするための作戦内容を表示した作戦内容表示部が形成された作戦カードが含まれているようすることができる。そして、投手カードには、そのカードの適切な配置時期を示す配置時期表示部が形成されてようしても良い。

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を図面を参照しつつ説明する。

【0011】(カード構成) このゲームで使用されるカードとしては「選手カード」と「作戦カード」とがある。選手カードには「投手カード」と「野手カード」とがあり、後に説明するようにこれらを所定数、例えば50枚以上を選択したものをフィールドシートのデッキとして重ねて配置する。

【0012】(A) 選手カード

図1は選手カード10の構成の説明図である。各選手カード10には、選手の属する球団を示すため各球団のマークを表示する球団表示部18、その選手の名前を表示した選手名表示部16、ポジションを表示するポジション表示部17、後に説明するバッティング表13(ゲーム進行内容表示部)、後に説明する攻撃側フィールドの

ピッチャーアンドバッターエリアに配置されているバッターカード(選手カードの一種)とで攻撃側合計値を求めるための攻撃力を表示した攻撃力表示部11、後に説明する守備側フィールドのピッチャーアンドバッターエリアに配置されている投手カード(選手カードの一種)とで守備側合計値を求めるための守備力を表示した守備力表示部12、選手名表示部16で表示される選手名のプロ野球選手の実写画像を表示する選手実写画像表示部19、および、このプロ野球選手の過去(例えば過去3年分)の成績を表示した選手データ表示部14が形成されている。なお、各選手カードの裏面側は同一の模様が表示されていて、カードを伏して配置した場合、区別がつかないようにになっている。また、ランク表示は、攻撃力表示部11の左側に「S」、「A」といった表現で表示される。

【0013】したがって、プロ野球選手の実写画像やこのプロ野球選手の過去の成績を見ることができ楽しみながらゲームを行うことができる。また、選手カードによっては、野球カードゲームに際して特殊な効果を発揮させるその効果を表示した特殊効果表示部15が形成されたものもある。図1に示す選手カード10では特殊表示部15が形成されている。

【0014】また、投手カードに対しては、適切な配置時期を示す配置時期表示部(図示せず)が形成されている。具体的には、「先発」、「中継ぎ」、「抑え」が表示されている。「先発」の場合には基本的には途中出場不能であり、2回以降に登板させると、登板した次の回以降、守備力が「-2」ずつ減るようしてゲームを行う。「中継ぎ」の場合には2回以降いつでも配置できる。「抑え」の場合には、基本的に8回以降しか試合に出場できず、抑え投手を先発させたり中継ぎとして2回～7回に登板させると、登板した次回以降、守備力が「-2」ずつ減るようしてゲームを行う。このように配置時期表示が形成されているので、プレイヤーは配置時期を考慮したプレイを楽しむことができる。

【0015】図2はバッティング表13の説明図である。この表は、攻撃側の攻撃力の合計値から守備側の守備力の合計を減算した減算結果値の夫々に対応させて、打席の結果が進塁させるのかアウトにするのかを表示したものである。図2に示す例では、減算値が「0」の場合には外野フライでアウト、「+1」の場合にはヒット、…、となっている。

【0016】「HR」はホームランで打者はホームベースまで進塁でき、「3B」は3塁打で打者は3塁に進むことができ、「2B」は2塁打で打者は2塁に進むことができ、「H」はヒットで打者は1塁に進むことができ、「犠打」は犠牲ヒットでノーアウト・ワンアウトの時に犠打を打つと打者はアウトになるが総ての1つずつ進塁でき、ツーアウトの時に犠打を打つとスリーアウトチェンジでランナーは進塁できない。「外F」は外野フ

ライで、ノーアウト・ワンアウトの時に外野フライを打つと打者はアウトになるが3塁ランナーはホームに進むことができ、ツーアウトの時に外野フライを打つとスリーアウトチェンジで3塁ランナーはホームに進めない。

【0017】また、「三振」は打者はアウトになり、「内F」は内野フライで打者はアウトになり、「凡打」は内野ゴロで打者はアウトになり、「併殺」はダブルプレーで、塁上にランナーがいた場合は、打者とランナーがアウトになり、一度に2つアウトがとれ、また、塁上にランナーが複数いた場合は、一番先に進んでいるランナーがアウトになる。例えば、ランナー1・2塁の場合に併殺になると、打者と2塁にいたランナーがアウトになり、1塁ランナーは2塁に進める（但し塁上にランナーがない時に併殺になるとランナーがないので打者のみアウトになりワンアウトになる）。但し、後に説明する作戦カードや特殊効果の内容によっては凡打でも併殺になったり、犠打がヒットになる場合もある。

【0018】バッティング表13は、個々の選手カードで異なっているものもあり、例えば、減算結果値が「0」であると三振となる場合が大半であるが、俊足の選手の場合にはヒットとなる場合もある。なお、減算結果値が「+5」以上であればホームラン、「-5」以下であれば併殺となる。

【0019】次に、特殊効果表示部15が形成されている場合の効果について説明する。特殊効果は選手の個性や能力を表すもので、特殊効果表示部15が形成された選手カードを使用すると、攻撃力や守備力を増加させたり試合展開に影響を与える。なお、特殊効果は特殊効果表示部15に表示された条件が満足されればその効果が発揮されるようにしてゲームを行う。

【0020】図4には、特殊効果の例を示している。選手名「U」、効果名「スライダー」の場合、この選手が投げる時にランクBのカードを手札（後に説明する）から出すと守備力が1増加し、また、選手名「A」、効果名「左投手に強い」の場合、相手投手が左投げの時に、この選手が打席につくと攻撃力が1増加する。また、後に説明する作戦カードと特殊効果は併せて使用することができ、例えば相手投手が左投げの時に攻撃力7の選手「A」（図4参照）が打席に立ったとし、その時、安打カードを使用すると、選手「A」の攻撃力は「7（本来の攻撃力）+1（安打カードの効果）+1（特殊効果）=9」の攻撃力となる。このように特殊効果表示部15に表示される効果を考慮しながらプレイすると一層楽しく野球カードゲームを行なうことができる。

【0021】(B) 作戦カード

図3は作戦カード20の構成を示す説明図である。この作戦カード20には、守備力または攻撃力の増加を含む有利な野球ゲーム状態とするための作戦内容を表示した作戦内容表示部21と、プロ野球選手の実写画像を表示した選手実写画像表示部22とが形成されている。な

お、作戦カード20の裏面には選手カード10の裏面同様な模様が表示されていて、カードを伏して配置した場合、カード間の区別がつかないようになっている。図5には、作戦カード名とその作戦内容を対応付けて記載した説明図であり、このような各種の作戦カードが提供される。

【0022】この作戦カード20は、後に説明するように、作戦タイム時に作戦カード配置エリアに伏せて配置するが、その種類によって作戦の実行の仕方が異なる。

10 図6はこれを説明する説明図であり、「ターンタイプ（安打・本塁打・打点・バント・勝利・勝率・防御率・月間MVPカード）」では作戦を実行する場合には、手札から選手カードを出した後にカードを横向きにして使用し、また、「オープンタイプ（盗塁・監督・応援・内野シフト・外野シフトカード）」では作戦を実行する場合には、作戦タイムの時にカードを表に開いて使用し、さらに、「トリガータイプ（盗塁阻止・好走塁・好返球・エラーデッドボール・ファインプレーカード）」ではこれらの作戦カードに表示されている状況が発生した時にこのカードを表に開いて使用する。

20 【0023】この作戦カード20はフィールドに配置した場合必ず使用しなければならないものではなく、使用時期が到来するまで伏せておけば良く、また、使用しないまま攻守交代時の作戦タイムにて捨て場に捨てても良い。また、作戦カード20は特別な指示が表示されていない限り、作戦を実行したら即座に捨てなければならない（但し、作戦カード中には使用したイニング間は作戦の効果が持続するものもある）、更に、作戦を実行したが、ファーボールや三振等で作戦カードの効果が使用できなかった場合は、その作戦カードは無効となり、捨て場に捨てなければならない。

30 【0024】したがって、このような作戦カード20を用いてプレイすることで、様々な作戦を実行できるので野球カードゲームを一層楽しんで行なうことが可能となる。

【0025】（フィールド構成）図7はフィールド構成の説明図である。フィールドは自分側と相手側との1対のフィールドシート100a、100bを対向接觸させて構成することができ、かかる構成で簡単にフィールドを構成することができる。また、図7中の横方向点線で分離されるので持ち運びにも便利となる。

40 【0026】フィールドシート100aとフィールドシート100bとは同一の表示が形成されているので、フィールドシート100a側のみを説明する。フィールドシート100aの下側には作戦カードを3枚まで配置可能な作戦エリア108aが形成されている。また、フィールドシート100aの右側には、使用終了したカードを積み重ねて行く捨て場124aと、予め50枚カードを選択してこれらを重ねて配置するためのデッキ102aとが形成されている。

【0027】フィールドシート100aの中央部には、スタメンとなった選手カードを配置する野手エリア104aと、選択した投手カードを配置する投手エリア106aとが形成されている。また、フィールドシート100aの上側には、攻撃の場合にはバッターカードを配置し、一方守備の場合には投手カードを配置するピッチャーアンドバッターエリア120aと、デッキ102aに配置されているカード群から順次6枚となるように補充する手持ちのカードである「手札」の内から選択された選手カードを配置するカード配置エリア122aとが形成されている。

【0028】また、フィールドシート100aの左側中央部には、代打の選手カードを配置する代打エリア110aと、控え投手の投手カードを配置するブルペンエリア112aとが形成されている。そして、フィールドシート100aの左側上部には、ホームベース、1~3塁ベース、これらを結び白線とが形成された野球場表示部140aが形成されている。また、その左下方には、アウトカウントゲージ130aが形成されている。なお、ゲーム進行に際して、走者に見てた走者用コマ131が使用され、これをゲーム進行にしたがってベース上で移動させ進塁させたり、アウトになった場合にはアウトカウントゲージ130aに置く。

【0029】また、アウトカウントゲージ130a(130b)の上側には、投手のスタミナを示すスタミナゲージ135a(135b)が形成されている。スタミナゲージ135aには、投手の基本守備力が低下した場合に、低下した値のゲージにコマを置いて現在の投手の基本守備力の数値を示すようとする。

【0030】更に、フィールドシート100a(100b)の代打エリア110a(110b)の下側に野手ロッカーエリア150a(150b)を形成し、ブルペンエリア112a(112b)の下側に投手ロッカーエリア155a(155b)を形成する。ロッカーエリアには、交代した選手カードが配置される。例えば、先発投手が降板した場合、投手ロッカーエリア155a(155b)に先発投手カードが置かれるようとする。

【0031】(ゲーム内容)

(A) ゲーム準備

次に実際のゲーム内容について説明するが、その前にゲーム準備について説明する。今、自分側および相手側が選手カード48枚、作戦カード18枚の合計66枚のカードを所有しているものとする。プレイヤーはその中から50枚のカードを選択してデッキ(102a、102b)に配置すると共に、ベンチ入りする18枚のカードを選択する。

【0032】ベンチとは試合に出場させる選手カードの組合せであり、これが試合に使用するチームとなる。ベンチは16枚の選手カードで構成するが、スターティングメンバーとして、投手カード1枚、野手カード8枚

(DH制の場合は9枚)を必ず入れるものとする。残りの7枚を控え選手とする。スターティングメンバーは投手1人、捕手1人、内野手4人、外野手3人の計9人から構成されるので、各選手カードのポジション表示部17で表示されるポジションを考慮して9枚の選手カードを決定する。なお、DH制の場合には、計10人としてDHのポジションはいかなるものでも良い。

【0033】スターティングメンバーを選択後、1番から9番までの打順を決め、野手エリア104a、104bに配置する。また、選択した投手カードは投手エリア106a、106bに配置し、控えの投手カードはブルペンエリア112a、112bに配置すると共に、控えの打者の選手カードは代打エリア110a、110bに配置する。

【0034】(B) ゲーム進行

先攻、後攻を決定し、その後、スターティングメンバーを発表する(図8のステップS800)。即ち、1番から8番までの打者(DH制は9番打者まで)と先発投手とを相互に相手側に通知する。今、自分側が先攻、相手側が後攻として説明する。守備側(相手側)は先発の投手カードを表にして、ピッチャーアンドバッターエリア120bに配置する。

【0035】次に、デッキから順に6枚カードをひき、これをゲームに使用する最初の手札とする(ステップS802)。その後、打者が代わるたびに常に手札が6枚になるように、デッキからカード補充を行っていく。手札の中に作戦カードがあれば、使用したい作戦カードを作戦エリア108a、108bに配置する(ステップS804)。これを「作戦タイム」と称し、作戦カードは

手札から3枚まで作戦エリア108a、108bに配置できる。なお、作戦カードのうち、盗塁カードや応援カードなどは、以降で説明する手順を踏まずに作戦を実行することができる。また、攻守交代した時の作戦タイムに限り、不要な作戦カードを捨て場124a、14bに捨てることができる。作戦エリア108a、108bに配置されている作戦カードで不要なものを表にして捨て場124a、124bに配置し、手札にある作戦カードを作戦エリア108a、108bに配置することができる。

【0036】次に、守備側が手札から選手カードを1枚出し、これをカード配置エリア122bにふせた状態で配置し、一方、攻撃側(自分側)も手札から選手カードを1枚出し、これをカード配置エリア122aにふせた状態で配置する(ステップS806)。

【0037】次に、守備側から、その打者に対して作戦カードを実行するか否かを決め、作戦を実行する場合は作戦カードを横向きにして、作戦実行を宣言する(ステップS808)。守備側が決定したら、今度は攻撃側が相手投手に対して作戦カードを実行するか否かを決定する。一度作戦実行を決定した場合には取り消すことがで

きない。作戦カードは同時に3枚まで使用でき、複数の作戦カードを同時使用することで作戦効果をパワーアップさせること（コンボと称する）も可能である。

【0038】なお、手札から選手カードを出す時に選手カードの代わりに作戦カードを出すと勝負を逃げたこととし、攻撃側が選手カードの代わりに作戦カードを出すと三振とし、また、守備側が選手カードの代わりに作戦カードを出すとファーボールとする。

【0039】次に、守備側、攻撃側共にカード配置エリア122a、122bに配置した選手カードを表にして（ステップS810）、互いの守備力、攻撃力を求める（ステップS812）。投手カードの守備力表示部12で表示された守備力と、カード配置エリア122bに配置されていた選手カードの守備力表示部12に表示された守備力との合計値が守備側合計値となる。一方、打者カードの攻撃力表示部11で表示された攻撃力と、カード配置エリア122aに配置されていた選手カードの攻撃表示部11に表示された攻撃力との合計値が攻撃側合計値となる。

【0040】そして、攻撃力合計値から守備力合計値を減算した減算結果値を求め、この値に応じて、打者カードのバッティング表13に表示されているゲーム内容でゲームを進行させる。但し、作戦カードを横向きにして作戦を実行した場合は作戦カードを表にして、表示された作戦内容に従って数値の増減を行い、また、特殊効果表示部15に表示された特殊効果を考慮して数値を増減する必要があるが、基本的には、作戦カード、特殊効果を含めた守備側合計値が攻撃側合計値と同数かそれ以上であるならば守備側が抑えたことになり、一方、攻撃側合計値の方が大きければ安打したことになる。

【0041】例えば、互いに作戦カードも特殊効果も使用していない場合で、「攻撃側」が「1番バッターの攻撃力7+手札から出したカードの攻撃力5」で攻撃側合計値が「12」となり、一方、「守備側」が「先発投手の守備力6+手札から出したカードの守備力5」で守備側合計値が「11」となり、その減算結果値は「+1」となる。この時、1番バッターのバッティング表13が、「+1」で「H」となっていれば、1番バッターはヒットを打ったとして、走者用コマ131を野球場表示部140aの1塁ベース上に置く。

【0042】また、守備側が作戦カードを使用した場合には例えば次のようになる。「攻撃側」が「1番バッターの攻撃力7+手札から出したカードの攻撃力5」で攻撃側合計値が「12」となり、一方、「守備側」が勝率カードを使用してこのカードを横向きとすると、守備力が1増加する。したがって、「先発投手の守備力6+手札から出したカードの守備力5+勝率カード1増加分」で守備側合計値が「12」となり、その減算結果値は「0」となる。この時、1番バッターのバッティング表13が、「0」で「三振」となっていれば、1番バッター

はアウトとして、走者用コマ131をアウトカウントページ130aに置く。

【0043】次に2番打者に対して同様な処理を行なっていく。このようにして、3アウトとなるまで（ステップS814のYes）、ステップS802～ステップS812までの処理を繰り返して行き（ステップS814のNo）、3アウトとなったら、攻守交代を行なう。なお、デッキ102a、102bにカードが無くなった場合には、捨て場124a、124bに配置されているカードをシャッフルして再度デッキ102a、102bに配置する。このようにゲームを進行していき9回が終了するとゲームセットとする（ステップS816）。なお、9回終了前に点差が10点以上開いた場合にコードゲームとするようにしても良い。

【0044】なお、先の計算において、ベンチ用に使用している選手カードと、手札から出した選手カードとが同じ選手実写画像表示部22が形成されている場合には、スペシャルコンボとして、攻撃側なら攻撃力を1増加し守備側なら守備力を1増加するようにしても良い。

【0045】また、先発投手は1回～4回までは通常の守備力だが、5回以降は1ずつ守備力を減じていったり、中継ぎ投手や抑え投手は登板した次の回から1ずつ守備力を減じるようにゲームを進行しても良い。例えば守備力8の先発投手は、1回～4回までは守備力8、5回は守備力7、6回は守備力6、…としたり、また、守備力6の中継ぎ投手が6回から登板した場合、6回は守備力6、7回は守備力5、…としたりしても良い。

【0046】また、作戦カードや特殊効果を使用した時に、互いの効果が重なったら、守備側の効果が有利となるようにする。例えば、攻撃側が安打カードを使用し、守備側が内野シフトカードを使用した時に、打者が犠打を打ったとすると、内野シフトカードがなければ犠打がヒットとなるはずであるが、守備側が犠打を凡打にできる内野シフトカードを出しているため、守備側の効果が優先されて打者を凡打として扱う。

【0047】以上説明してきたように、本発明の実施形態によれば、攻撃側のカード配置エリア（120aまたは120b）に選手カード10を配置した場合には、バッターカードの攻撃力表示部11とこの選手カードの攻撃力表示部11上で表示される攻撃力の合計値が求められる。一方、守備側のカード配置エリア（120bまたは120a）に選手カード10を配置した場合には、投手カードの守備力表示部12とこの選手カードの守備略表示部12上で表示される守備力の合計値が求められ、次いで、バッターカードのバッティング表13（ゲーム進行内容表示部）で表示される、攻撃側合計値から守備側合計値を減じた減算結果値の夫々に対するゲーム進行内容に従ってゲーム内容を決定していって野球カードゲームを行うことができる。したがって、各カードの種別数を極力抑えて各カードを満遍なく使用してゲームを行

することができ、しかも、ダイス等を使用してゲーム進行内容を決定せずに済む。

【0048】以上、本発明の実施の形態について説明したきたが、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において、本発明の実施の形態に対して種々の変形や変更を施すことができる。例えば、各部のレイアウトを適宜変更することや、フィールドの各エリアのレイアウトを適宜変更する等の種々の変形や変更が挙げられる。

【発明の効果】以上説明してきたように、本発明によれば、カードの種別数を極力抑えて各カードを満遍なく使用して野球ゲームを進行することができるという効果が得られる。

【図面の簡単な説明】

【図1】選手カード10の説明図である。

【図2】バッティング表13の説明図である。

【図3】作戦カード20の説明図である。

【図4】特殊効果の説明図である。

【図5】作戦カードの種類の説明図である。

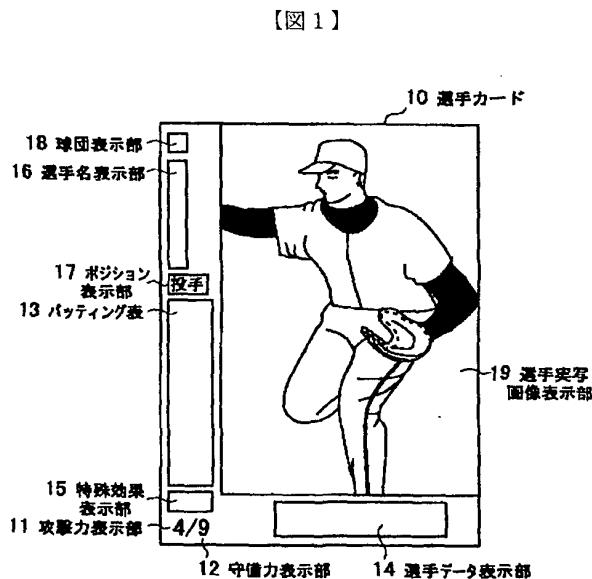
【図6】作戦カードの使用方法の説明図である。

【図7】フィールド100a、100bの説明図である。

【図8】カードゲーム進行を説明するフローチャートである。

【符号の説明】

10 選手カード



【図1】

- | | |
|------------------|-----------------|
| 1 1 | 攻撃力表示部 |
| 1 2 | 守備力表示部 |
| 1 3 | バッティング表 |
| 1 5 | 特殊効果表示部 |
| 1 6 | 選手名表示部 |
| 1 7 | ポジション表示部 |
| 1 8 | 球団表示部 |
| 1 9 | 選手実写画像表示部 |
| 2 0 | 作戦カード |
| 10 | 作戦内容表示部 |
| 1 0 0 a, 1 0 0 b | フィールドシート |
| 1 0 2 a, 1 0 2 b | デッキ |
| 1 0 4 a, 1 0 4 b | 野手エリア |
| 1 0 6 a, 1 0 6 b | 投手エリア |
| 1 0 8 a, 1 0 8 b | 作戦エリア |
| 1 1 0 a, 1 1 0 b | 代打エリア |
| 1 1 2 a, 1 1 2 b | ブルペンエリア |
| 1 3 0 a, 1 3 0 b | アウトカウントゲージ |
| 1 3 5 a, 1 3 5 b | スナミナゲージ |
| 20 | 野球ベース表示部 |
| 1 2 0 a, 1 2 0 b | ピッチャーアンドバッターエリア |
| 1 2 2 a, 1 2 2 b | カード配置エリア |
| 1 5 0 a, 1 5 0 b | 野手ロッカーエリア |
| 1 5 5 a, 1 5 5 b | 投手ロッカーエリア |

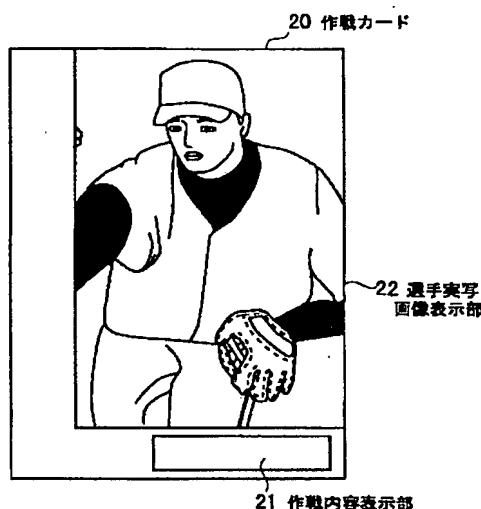
【図2】

13 バッティング表	
-4	併殺
-3	三振
-2	三振
-1	外〇
0	外〇
+1	H
+2	H
+3	2H
+4	HR

【図4】

選手名	効果名	効果	
U	スライダー	この選手が投げる時に、ランクBのカードを手札から出すと守備力1アップ	
A	左投手に強い	相手投手が左投げの時に、この選手が打席につくと攻撃力1アップ	

【図3】



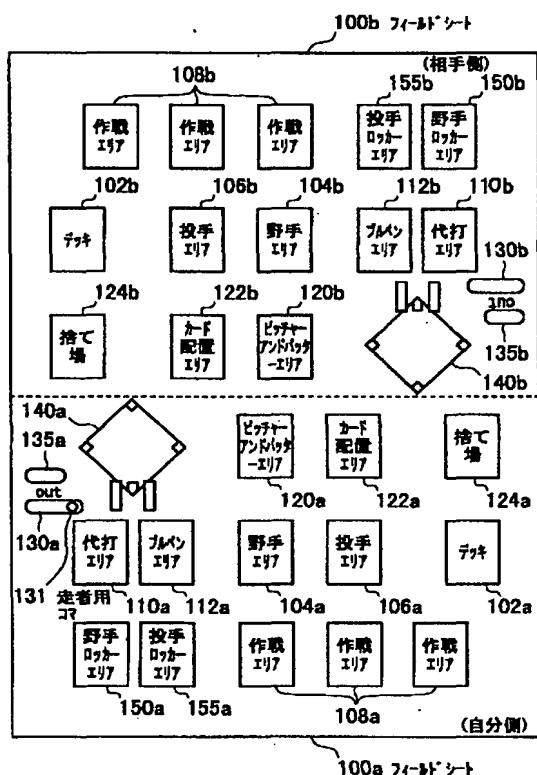
【図5】

作戦カード名	作戦内容
安打カード	このカードを横向きにすると、攻撃力17ップ さらに、犠打をHにできる
本塁打カード	このカードを横向きにすると、ホームラン狙いのバッティングで攻撃力37ップ しかし、H-2B-3Bは外Fになる
打点カード	このカードを横向きにすると、攻撃力27ップ ランナーがいる場合には攻撃力37ップ
バントカード	このカードを横向きにすると、三振・外Fを犠打にできる しかし、2B-3B-HRはH(セーフヒル)になる
勝利カード	このカードを横向きにすると、守備力27ップ ランナーがない場合には守備力37ップ
勝率カード	このカードを横向きにすると、守備力17ップ さらに「凡打」をダブルプレーにできる
防御率カード	このカードを横向きにすると、守備力27ップ ランナーがいる場合には守備力37ップ
盗塁カード	このカードを開くと、1塁ランナーを2塁に進めることができる
盗塁阻止カード	盗塁カードを使われたときにこのカードを開くと、盗塁したランナーを1塁にできる
好走塁カード	H-2B-3Bを打ったときにこのカードを開くと、選択したランナー・バッターを1人ひとつ進塁できる
好返球カード	好走塁カードを使われたときにこのカードを開くと、相手が選択したランナーを1塁にできる
監督カード	このカードが開いている間は、そのイングのみ、その球団の試合に出場している選手は攻撃力・守備力27ップ
エラーカード	併殺・凡打・内F・犠打・外Fを打ったときにこのカードを開くと、かならずHにできる
デッドボールカード	攻撃側と守備側の数値が同じだったときにこのカードを開くと、ランナーは1塁に進塁できる
ファインプレーカード	HRを打たれたときにこのカードを開くと、外Fにできる
応援カード	このカードを開くと、手札からいらないカードを捨てて、手札から捨てた枚数を補充することができる
月間MVPカード (投手)	このカードを横向きにすると、守備力が37ップ
月間MVPカード (野手)	このカードを横向きにすると、攻撃力が37ップ
内野シフトカード	このカードを開いている間は、そのイングのみ、犠打を凡打にできる
外野シフトカード	このカードを開いている間は、そのイングのみ、好走塁カード・本塁打カードを無効にできる

【図6】

ターンタイプ	安打・本塁打・打点・バント・勝利・勝率・防御率・月間MVPカード 一作戦を実行する場合は、手札から選手カードを出した後に、カードを横向きにして使用する
オープンタイプ	盗塁・監督・応援・内野シフト・外野シフトカード 一作戦を実行する場合は、作戦タイムの時に、カードを表に開いて使用する
トリガータイプ	盗塁阻止・好走塁・好返球・エラー・デッドボール・ファインプレーカード これらの作戦カードに書かれている状況が発生した時に、このカードを表に開いて使用する

【図 7】



【図 8】

